PROGETTO DI CODING

A.S.2023/2024

Scuola dell'Infanzia
"Giuseppina Usai"

Impariamo

a pensare

Giocando

Introdurre il **CODING** all'interno di un percorso didattico significa scegliere consapevolmente di portare una nuova materia in una scuola che è disposta ad aprirsi ai cambiamenti e alle esigenze della società, preparando i propri alunni a diventarne parte integrante, grazie all'acquisizione di nuovi strumenti.
Il coding è sicuramente uno di questi.

Questo percorso ha l'intento di accompagnare i bambini alla scoperta del pensiero computazionale, cioè fare il modo che i bambini attraverso il gioco possano imparare a trovare soluzioni a diversi problemi.
Tale disciplina, infatti, sviluppando il pensiero computazionale e lavorando sulle capacità di problem solving aiuta i più piccoli a ragionare in modo creativo, ma al tempo stesso logico, stimolandone la curiosità grazie a giochi ed esperienze didattiche piacevoli e divertenti.

I bambini avranno modo di percepire concetti informatici imparando che una macchina risponde in modo più o meno immediato ai propri comandi, se questi sono dati correttamente.

Le attività di coding possono essere svolte con e senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.
Saranno proposti giochi ed esercizi mirati:

- riferimenti visivi (macchia rossa sulla mano destra e gialla sulla sinistra);

- giochi di direzionalità (associazione di simboli " frecce" alle direzioni da seguire)
- giochi di orientamento seguendo le indicazioni (destra-sinistra, avanti, indietro);
- conoscenza e rappresentazione delle le frecce direzionali;

Saranno proposte schede con i classici schemi dei labirinti, con la differenza che invece di una linea continua per tracciare la direzione, dovranno essere utilizzate frecce direzionali per tracciare il percorso giusto.

Saranno utilizzate narrazioni di storie che faranno da sfondo introduttivo al percorso di coding per arrivare al momento più ludico in cui il bambino programmerà con il proprio corpo, eseguendo i comandi che gli saranno dati per raggiungere un determinato obiettivo.

Possibili percorsi nella Scuola dell'Infanzia:

Competenze Chiave Europee	Comunicazione nella madrelingua
	Comunicazione nelle lingue straniere
	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
	Competenza digitale
	Imparare ad imparare
	Competenze sociali e civiche
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
	Consapevolezza ed espressione culturale

• **CONCETTI TOPOLOGICI** • **ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO** • **INDICAZIONI VERBALI**	Muovendosi nello spazio, i bambini scelgono ed eseguono i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata scoprendo concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo. Sanno descrivere le forme di oggetti riconoscendo le forme geometriche e individuandone le proprietà (ad esempio, riconoscendo nel «quadrato» una proprietà dell'oggetto e non l'oggetto stesso). Individuano le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.;
• **CONOSCENZA DEL MONDO**	I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole e rappresentandole con diversi criteri. La curiosità e le domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi e su storie, fiabe e giochi tradizionali possono cominciare a trovare risposte guardando sempre meglio i fatti che accadono intorno a loro, cercando di capire come e quando succedono, intervenendo per cambiarli e sperimentando gli effetti dei cambiamenti.